Dynamische presentaties met Liquid Media

Vloeiend gepres(en)

Of je nu je eindwerk of je verkoopstrategie moet voorstellen, je wil er alvast wél een spetterende presentatie van maken! Alleen vind je PowerPoint iets te stram en blijkt Flash nogal complex. Het niet zo bekende Liquid Media is misschien wel jouw redder in nood…

Het beste nieuws eerst: Liquid Media [**www.liquidmedia.net**] van Skunklabs Software is voor niet-commercieel gebruik volledig gratis (in het andere geval kost het je $ 200)! Wel moet je dan een halfdoorschijnend logo rechts onderaan je elektronische dia's voor lief nemen. Wat moet je je nu precies voorstellen bij Liquid Media? Je kan het nog het best omschrijven als een multimediaal presentatiepakket dat bovendien met allerlei leuke animatie-effecten kan uitpakken. Het laat zich al bij al vlotjes bedienen en heeft een sprankelende interface. Vergis je echter niet: onder dit vriendelijke gezicht gaan heel wat mogelijkheden schuil… Wie niet vies is van wat programmeerwerk, kan zelfs met JScript aan de slag om werkelijk het onderste uit de kan te halen. In deze workshop drijven we het echter niet zó ver: we houden het bij een stevige introductie. Niets weerhoudt je echter om nadien zelf alle mogelijkheden uit te pluizen, en met een turf van een gratis pdf-handleiding (dik 400 verluchte pagina's) moet dat best lukken.
De installatie van het pakket is in minder dan één minuut beklonken, en slokt zo'n 40 MB schijfruimte op. Voorwaarde is wel dat je ook minstens DirextX 7.0 (en Direct Media) hebt geïnstalleerd. Maak je daar echter niet teveel zorgen om: dat zit standaard bij Windows 98 of hoger, en voor updates kan je nog altijd terecht op [**www.microsoft.com/windows/directx**] (momenteel versie 9.0). Oh ja, onder de motorkap van je pc draait een Pentium II MMX of AMD-processor van 500 MHz of hoger, en steekt minstens 128 MB RAM-geheugen…



Liquid Media: gratis voor persoonlijk gebruik.

Stap 1
Opstart

Is de installatie van Liquid Media achter de rug? Mooi, dan steken we meteen van wal. Standaard geeft het programma je al meteen een keuzevenster te zien. Zo kan je met een compleet lege presentatie starten, kan je alvast een achtergrondbeeld kiezen of putten uit een reeks meegeleverde sjablonen. Is het je bedoeling een diashow van een reeks digitale foto's te maken, dan ga je beter voor de vierde optie: **Presentation from Multiple Images**. Je hoeft de foto's dan maar aan te duiden, een geschikte achtergrondkleur te kiezen en de tijdsduur voor dia's én overgangen aan te duiden. Liquid Media stoomt dan een heuse show klaar, met willekeurige overgangen tussen je dia's. Wij hebben echter een minipresentatie op het oog, en kiezen voor de tweede optie: **Presentation with Background**. Natuurlijk moet je dan zelf nog naar een geschikte figuur voor je achtergrond bladeren. Liquid Media ondersteunt zowat alle mogelijke grafische formaten, maar een vervorming van je figuur is niet uitgesloten. Dat komt omdat het canvas - de achtergrond van je dia's dus - een verhouding van 4:3 heeft (typische formaten zijn namelijk 800 x 600 en 1.024 x 768), en Liquid Media tracht dat volledig met je figuur op te vullen. Desnoods moet je dus vooraf met je favoriete beeldbewerker je figuur bijvullen of bijknippen tot de gepaste 4:3-verhouding.
Zodra je de figuur hebt geselecteerd, verschijnt die inderdaad meteen in het canvas. Er verschijnt ook een venstertje met **Scene Properties**, maar dat mag je gerust negeren en afsluiten met **OK**.



En hoe had je vandaag willen opstarten?

Stap 2
(Tekst)acteur

Tijd nu om ook iets op de vóórgrond te plaatsen… Daar kan je overigens heel wat verschillende objecten (in de taal van Liquid Media: actors) kwijt, zoals afbeeldingen, geluid, multimediabestanden, tekst, 3D-objecten en knoppen. Al deze actors kan je toevoegen vanuit het menu **Insert**,



Zelf tekst(actors) invoegen.

teerd...



Spelen met tekst.

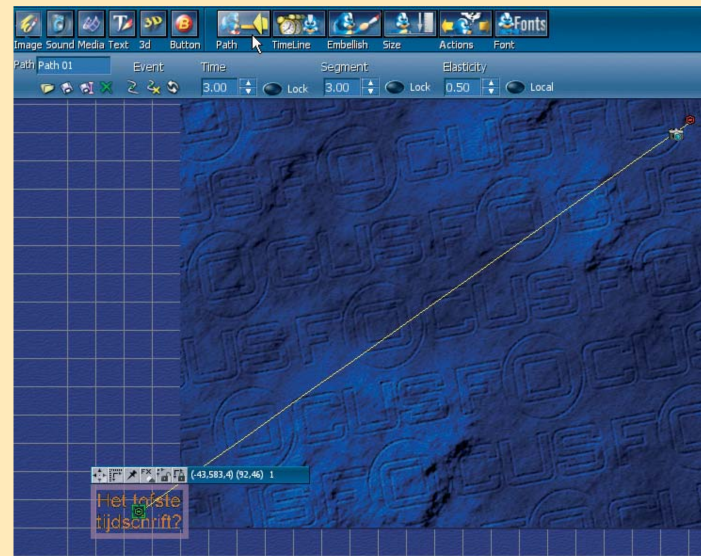
of via de knoppenbalk. Laten we er bijvoorbeeld een tekstobject aan toevoegen. Klik daarvoor de knop TEXT aan. In het midden van je scène verschijnt nu een kader met daarin de tekst TEXT ACTOR. Wil je het tekstkader verplaatsen, klik dan de rand van het kader aan en versleep het met de muis. Natuurlijk kan je hier ook eigen tekst kwijt. Dubbelklik in het kader en selecteer de tekst met de muis. Zodra je nu iets intikt, verdwijnt meteen de geselecteerde tekst. Tegelijk verschijnt een extra knoppenbalk in Liquid Media. Zie je die niet, dan kan je die nog altijd tevoorschijn halen door op de knop FONTS te drukken. Deze balk bevat een aantal gekende items en icoontjes, waarmee je geselecteerde tekst vet of cursief kan maken, lettertype en –grootte kan aanpassen, tekst kan uitlijnen of onderstrepen, enzovoort. Ietwat speciaal zijn de items SHADOW STYLE en TEXTURE STYLE. Klik je die aan met de rechtermuistoets, dan kan je respectievelijk de schaduwwerking en de textuur van je geselecteerde tekst instellen. We nemen textuur als voorbeeld. Er verschijnt dan een apart venstertje waarin je kan bladeren naar een of ander grafisch bestand waarmee Liquid Media je tekst zal opvullen. Heb je nog andere actors op scène staan, dan kan je die als textuur voor je tekst gebruiken: zet in dat geval een vinkje naast FROM ACTOR, en kies de gewenste actor uit het uitklaplijstje. Je kan verder nog zelf experimenteren met de andere opties, zoals TILE X en STRETCH Y.

Stap 3
Op pad



Snel een pad aanmaken.

Actors kan je natuurlijk vastgeroest op hun stek laten staan, maar het wordt al heel wat leuker als je er wat animatie in stopt. Geen probleem, want met Liquid Media kan je makkelijk een eigen pad uittekenen waarlangs zo'n actor zich moet bewegen. Stel dat je je nieuwbakken tekstobject in een golvende lijn op je scène wil laten bewegen, terwijl onderweg de tekstgrootte verandert. Dat kan als volgt. Klik met de linkermuistoets het roodgroene icoontje aan dat zich in het midden van je actor bevindt, en versleep dat met de muis tot je hele actor net buiten het canvas valt. Liquid Media trekt automatisch een lijn tussen het groene icoontje (in het midden van je actor) en het rode icoontje. Dat is meteen het pad tussen het beginpunt (groen) en het eindpunt. De standaardduur van dit pad is bij Liquid Media precies 1 seconde. Wil je het effect al meteen aan het werk zien? Druk dan even het lichtblauwe pijltje in op de bovenste knoppenbalk. Via de ESC-toets val je terug in de normale werkomgeving van Liquid Media.



Actor in de groei.

Stap 4
Van klein naar groot

Het pad is geëffend, maar we zijn er natuurlijk nog niet. Onmiddellijk bovenaan de actor zie je een kleine, grijze knoppenbalk. Klik nu de tweede knop aan (SIZE OBJECT), en kies HALVE. Herhaal dit een paar keer, tot je actor er piepklein uitziet. Bekijk je nu opnieuw de animatie, dan stel je vast dat je actor over het hele pad zo klein blijft, en dat is dus niet de bedoeling. Klik daarom het (rode) eindpunt van het pad aan. Je zal merken: de actor verspringt onmiddellijk naar die locatie. Hier kan je de grootte van de actor weer normaliseren (kies een paar keer DOUBLE). Wil je de grootte van je actor echter héél nauwkeurig vastleggen, dan maak je beter gebruik van de knop SIZE. In de velden SIZE W en H kan je dan zelf de gewenste afmetingen (in pixels) intikken. Lukt je dat niet, druk dan eerst even het meest rechtse knopje in de grijze knoppenbalk net

boven je actor in (STOPS THE ACTOR FROM BEING ABLE TO BE SIZED). Als je het resultaat nogmaals bekijkt, merk je dat Liquid Media je actor onderweg geleidelijk aan doet groeien van begin- naar eindpunt... alleen verloopt dat nog veel te snel! Dat kan je gelukkig vlug aanpassen. Selecteer eerst het (groene) beginpunt van het pad en druk in de knoppenbalk PATH aan. Er verschijnt nu een extra balk, waar je in het veld SEGMENT de tijdsduur (uitgedrukt in seconden) van het segment – het pad tussen begin- en eindpunt - kan wijzigen.

Stap 5
In golvende lijn

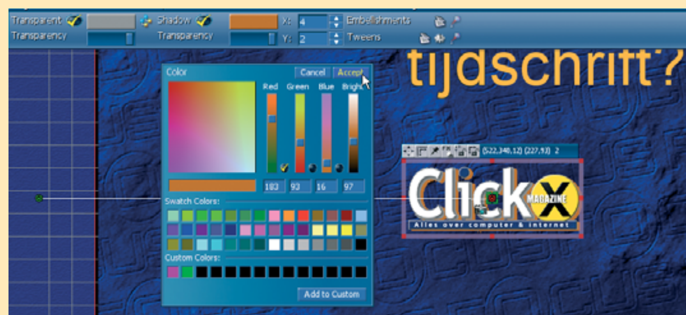


Extra segmenten voor meer soepelheid.

Dat ziet er inderdaad al stukken beter uit, alleen is het pad nog zo stijf als een hark. Daar brengen we echter snel verandering in... Klik met de rechtermuistoets het beginpunt van het pad aan, kies PATHS en vervolgens SPLIT SEGMENT. Je zal merken: in het midden van het segment verschijnt een extra (geel) markeerpunt. Op die manier kan je dus nog tal van markeerpunten toevoegen: het extra punt komt dan telkens in het midden van het daaropvolgende segment terecht. Op dit ogenblik is het pad nog altijd kaarsrecht, maar niet voor lang meer: met de muis kan je namelijk elk segmentpunt naar een willekeurige locatie verslepen, en Liquid Media maakt er meteen een 'vloeiende' beweging van (what's in a name). Vind je dat net iets té vloeiend, dan heb je dat zó gecorrigeerd via de knop PATH: in het veld ELASTICITY kan je namelijk instellen hoe hoekig het pad moet verlopen (hoe lager de waarde, hoe hoekiger).

Stap 6
Beeld(acteur)

Hoog tijd dat we nog een acteur ten tonele voeren, en dit keer brengen we een afbeelding op de scène. Dat doe je met de (linkse) knop IMAGE, waarna je de gewenste figuur opsnort op schijf. Die figuur komt ook weer in het midden van het canvas terecht, maar inmiddels weet je al hoe je die kan verplaatsen, en hoe je die langsheen een pad kan laten lopen. Maar misschien wil je de figuur nog wel wat opfleuren, en dat gaat het vlotst via de knop EMBELLISH. Stel even dat je de figuur een schaduw wil meegeven. In dat geval zet je een vinkje naast SHADOW, en klik je rechts daarvan in de zwarte rechthoek. Nu kan je zelf een kleur voor de schaduw bepalen. De graad



Opgefleurd staat netjes.

van transparantie voor je schaduw maak je duidelijk via een schuifbalk naast TRANSPARENCY, en de grootte van de schaduw bepaal je via de velden X (horizontaal) en Y (verticaal). Stel even dat je figuur in een rechthoek gevangen zit, waarvan je de basiskleur best wel transparant wil maken. Ook dat kan: zet een vinkje naast TRANSPARENT in de knoppenbalk, en klik de zwarte rechthoek ernaast aan. Verplaats je muisaanwijzer nu tot boven de basiskleur die je transparant wil maken: je zal zien dat je cursor in een pipetvorm verandert. Klik de kleur aan, en druk vervolgens in het kleurenvenster op de knop ACCEPT: de basiskleur verdwijnt als sneeuw voor de zon!

Stap 7
Tijdsas

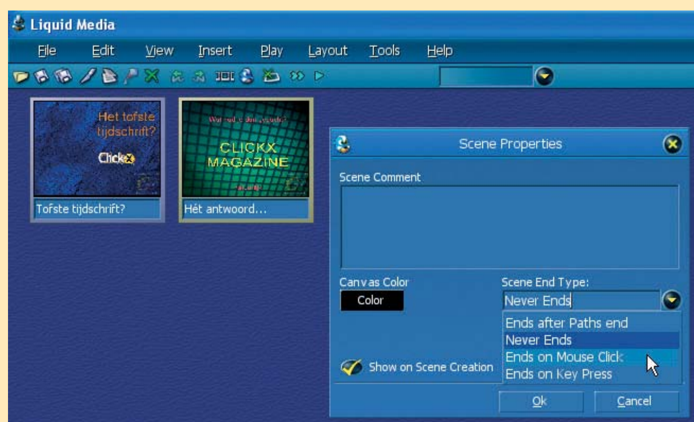


Alles op z'n tijd...

Je hebt nu wellicht twee paden uitgetekend: eentje voor elke actor. Maar wat als je beide objecten niet tegelijk in beweging wil zetten? Dan komt de knop TIMELINE als geroepen. Om beide actors tegelijk uitgetekend te zien op die tijdsas moet je ze wel eerst allebei selecteren. Dat doe je met een eenvoudige muisklik op de objecten, terwijl je de CTRL-toets ingedrukt houdt. Via het vergrootglas (rechts op de tijdsas) kan je dan voldoende uitzoomen, zodat de hele duur van het pad zichtbaar wordt. Nu kan je het blok van het ene object op de tijdsas naar rechts verslepen, zodanig dat dit object bijvoorbeeld pas in beweging komt op het moment dat het pad van het andere object voltooid is. Door de schuifbalk helemaal bovenaan te verslepen, zie je precies hoe de animatie zal verlopen. Nogmaals een druk op de knop TIMELINE volstaat om de tijdsas weer van je scherm te verwijderen.

Stap 8
Nog meer scènes

Elke deftige presentatie bestaat natuurlijk uit meer dan één scène (dia), en scènes toevoegen is in Liquid Media erg eenvoudig. Ga naar het menu INSERT, kies SCENE en vervolgens de optie die je zelf verkiest (zoals SCENE WITH BACKGROUND). Overschakelen tussen

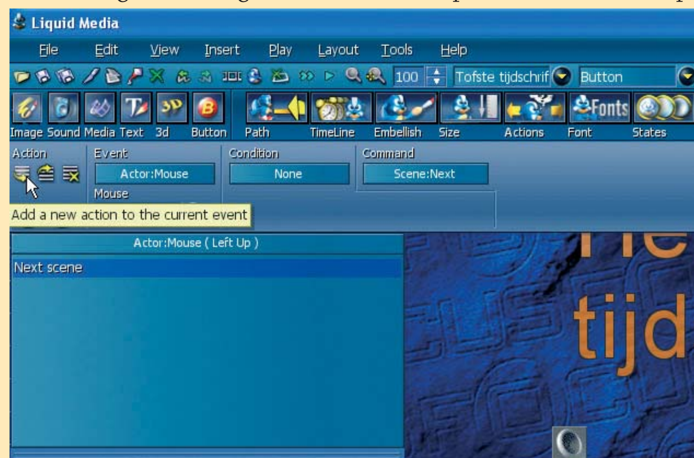


Scènes toevoegen is een fluitje van een cent.

scènes kan heel snel door in de bovenste taakbalk de gewenste scène (SCENE 01, enz...) te selecteren. Een handig alternatief vormt de SCENE VIEW (in het VIEW-menu), waar je op de minivoorstelling van de bewuste scène kan dubbelklikken. Hoe je tijdens de presentatie zelf de volgende scène kan oproepen, bepaal je als volgt. Roep de SCENE VIEW op, en klik bijvoorbeeld de eerste scène aan. Ga vervolgens naar het menu EDIT en kies SCENE PROPERTIES. In het veld SCENE END TYPE kan je nu de gewenste optie kiezen. Wij kiezen voor onze eerste scène echter de minst voor de hand liggende optie: NEVER ENDS, precies omdat wij de kijker via een zelfgemaakte knop naar onze volgende scène willen loodsen...

Stap 9
Actieknoppen

Zo'n knop maak je aan via de knop BUTTON. Selecteer vervolgens deze nieuwe actor, en druk op de knop STATES (uiterst rechts). Er verschijnt een extra taakbalk, waar je onder meer de tekst van je eigen knop kan aanpassen. Uiterst links zie je drie kleine knoppen, waarmee je de drie toestanden van zo'n knop kan instellen: N(ormal), H(ighlighted) en S(elected). Druk achtereenvolgens deze knoppen in, en wijzig bijvoorbeeld telkens de kleur die je onder INSIDE vindt. Als je vervolgens de presentatie afspeelt, zal je merken dat de kleuren zich aanpassen naargelang je de muispijl boven de knop beweegt of de knop aanklikt. Natuurlijk moeten we nog een actie aan dit knopobject hangen: we willen namelijk dat de volgende scène tevoorschijn komt zodra de kijker op de knop klikt. Dat gaat als volgt. Selecteer de knop, en druk in de knoppenbalk op ACTIONS. Kies bij EVENT de optie ACTOR:MOUSE en bij MOUSE selecteer je LEFT UP (muisknop ingedrukt en weer losgelaten). Aan deze gebeurtenis hangen we nu de gewenste actie: druk uiterst links (bij ACTION) op de knop ADD A NEW ACTION... Selecteer bij COMMAND de optie SCENE:NEXT. Druk nogmaals op de knop ACTIONS om de extra takenbalk weer te doen verdwijnen. Bekijk je presentatie opnieuw: door een druk op de knop krijg je nu inderdaad de volgende scène te zien!



Actie graag!

Er zijn natuurlijk nog héél wat meer acties mogelijk in Liquid Media. We tonen je heel even hoe je bijvoorbeeld via knoppen een achtergrondmuziekje kan afspelen en weer stopzetten.
Haal alvast je favoriete deuntje binnen via de ACTOR-knop MEDIA. Creëer vervolgens twee knoppen, waarbij je de ene MUZIEK STARTEN en de andere MUZIEK STOPPEN noemt. Selecteer de eerste knop en druk op ACTIONS. Kies bij EVENT opnieuw ACTOR:MOUSE en bij MOUSE opnieuw LEFT UP. Voeg ook hier een actie toe, en selecteer bij ACTOR de naam van je pas toegevoegde achtergrondmuziek. Bij COMMAND kies je dit keer ACTOR:MEDIA:PLAY. Voor de knop MUZIEK STOPPEN doe je net hetzelfde; alleen kies je hier bij COMMAND de optie ACTOR:MEDIA:STOP.

Stap 10
Het resultaat



De eerste scène ingeblikt.

De hoogste tijd nu dat we ons meesterstuk opslaan. Dat kan eenvoudigweg via SAVE FILE (in het menu FILE), maar dan worden externe bestanden (zoals je afbeeldingen) niet mee opgenomen in het opgeslagen smp-bestand. De optie PUBLISH in het FILE-menu geeft je echter méér mogelijkheden... Je hebt hier onder meer de keuze tussen SINGLE FILE (alles in één groot bestand), MULTI FILE (alles in één map), CD MENU (alles klaar om naar een opstartbare cd te branden) en EXE FILE (alles in een uitvoerbaar bestand). In dit laatste geval heb je zelfs de (gratis!) viewer van Liquid Media niet meer nodig: die zit in dat exe-bestand zelf vervat. Wil je het (bescheiden) eindresultaat uit deze workshop bekijken, dan hoef je maar naar [www.web-sight.be/ clickx/lm/clickxdemo.smp] te surfen. Wedden dat je met Liquid Media binnen de kortste keren prachtpres(en)taties uit je mouw weet te schudden!

— Toon Van Daele —



Publiceer je meesterwerk!